

Slides: ¹
kortlink.dk/mrsh

PLANLÆGNING AF SCENARIEBASERET UNDERVISNING

Workshop, Opstartsdag Lemvig Kommune

VELKOMMEN TIL PANDADESIGN A/S

- Lemvig Kommune har bedt jer komme med jeres bedste bud på teknologiske hjælpemidler, der kan indgå i plejen af mennesker med demens.

VELKOMMEN TIL PANDADESIGN A/S

- Jeres umiddelbare reaktioner?

MENNESKER MED DEMENS

- Hvad ved I om det?
- Hvad kender I til det?
- Hvad tænker I om at bruge teknologiske hjælpemidler i pleje af mennesker med demens?

SYGDOMMEN DEMENS

- Find viden om sygdommen demens: Hvad er mennesker med demens' kognitive udfordringer?

IDÉUDVIKLING

- Hvilke umiddelbare idéer har I til, hvordan teknologi kan hjælpe i plejen med mennesker med demens?

REALISERING



- 6. klasse har i et innovations- og entreprenørskabsforløb i teknologiforståelse fået til opgave at udvikle teknologiske hjælpemidler til plejen af mennesker med demens. I innovations- og entreprenørskabsforløb er målet at eleverne får ideer til løsninger på problemer som opleves af dem selv eller andre, og dernæst udvikler prototyper på sådanne løsninger.
- Gennem videoer og artikler undersøger eleverne, hvad det vil sige at have demens. De får også besøg af en leder fra et plejehjem for mennesker med demens, og de taler med hende om, hvilke udfordringer ældre med demens og deres pårørende oplever i hverdagen, ligesom de er på besøg på plejehjemmet og interviewer beboerne.
- Eleverne får nu en introduktion til micro:bit – en lille programmerbar computer med sensorer, led-lamper, højttaler og knapper. Herefter brainstormer de først fælles på klassen og dernæst i grupper om løsning på nogle af de problemer, de er kommet frem til sammen med plejehjemslederen.
- De kvalificerer ideerne gennem respons fra deres klassekammerater, lærer, it-vejleder, og plejehjemslederen kommer også på besøg igen og giver feedback. Undervejs udvikles ideerne til egentlige designudkast og prototyper. Hver gang eleverne er nået til en ny fase i udviklingen, skal de bede om feedback igen – til nogen frustration hos nogle af elever – og på baggrund heraf forbedre deres design og prototyper yderligere. Forløbet kulminerer i et arrangement, inspireret af Løvens Hule fra DR, hvor eleverne pitcher deres idéer foran en dommerkomité, bestående af den faglige leder fra plejehjemmet, en partner i en større teknologivirksomhed og læreren.

EVALUERING

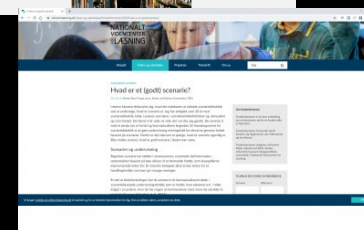
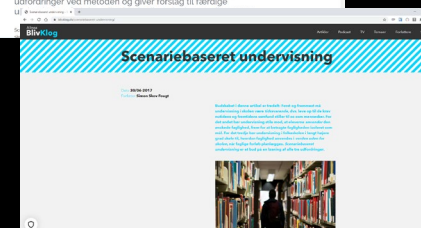
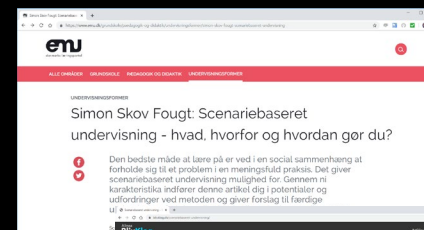
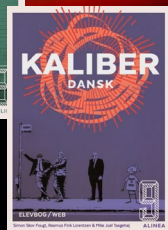
- Hvad tænker I umiddelbart om elevernes idéer?
- Hvad er jeres umiddelbare reaktioner på forløbet?

INDHOLD

- **Planlægning af scenariebaseret undervisningsforløb**
- Workshoppen understøtter deltagerne i at **planlægge et scenariebaseret undervisningsforløb ud fra ON-FIRE-modellen** – i fag eller tværfaglige forløb fra 1.-9. klasse. ON FIRE-modellen gennemleves (struktur) med fokus på scenariet før indhold, og der præsenteres **tre didaktiske greb**, som understøtter eleverne i den nødvendige faglige fordybelse: scenariefragmenter, fagligt loop og timeouts.
- Workshoppen forudsætter, at deltagerne enten alene eller i fagteams kommer med en idé til et forløb, hvor eleverne skal producere noget til nogen af en grund, og undervejs i workshoppen detaljeplanlægger deltagerne dette forløb.
- DERFOR: SID I FAGTEAMS/ÅRGANGSTEAMS

HVEM ER JEG?

- Lektor i literacy reserach på DPU
 - National forskningsleder på PIRLS
 - Scenariedidaktiker
 - Lærerkompetenceudvikling
 - It- og teknologiforståelse
 - Læsning
 - Læremidler
- Læremiddelsforfatter og –konsulent
- Lærer
- Seminarieadjunkt/lektor
- Forlagsredaktør



SCENARIEDIDAKTIK

Hvad er det?

SCENARIEDIDAKTIK

- **Scenariedidaktik** er anvisning på at planlægge, gennemføre og evaluere "Scenariebaseret undervisning [som] er undervisning, hvor eleverne sammen simulerer – evt. i roller - en meningsfuld situation med et reelt produktionsmål" (Bundsgaard, Misfeldt og Thomsen, 2012, p. 30)
- "Produkt" = fysisk, psykisk eller socialt udtryk **MOD NOGET TIL NOGEN FOR NOGET**
- Faglighed skal være i centrum (referenceperspektiv): **Produktion**
- Produktet skal være noget eleverne skal fremstille noget (læring er deltagelse)
- Med scenariedidaktik er verden uden for skolen: Viden- og praksisformer fra domæner uden for skolen (Hanghøj et al., 2017)
- **MOD NOGET TIL NOGEN FOR NOGET**

FUNDERET I VERDEN UDEN FOR SKOLEN



BØRNENES EGEN ULANDSKALENDER

Etiopien | Website med elevprod. x +

2020.u-landskalender.dk/laerere/materialet/website-med-elevproduktioner/

2020 BØRNENES U-LANDSKALENDER

Gå til 2019: Trækfuglen ▶

- Forside
- Materialet**
- Elevbogen
- Website med elevproduktioner
- Årets film
- Opgaver og forløb
- Værktøj til læreren
- Bestil**
- Inspirationskursus
- Gratis skolebesøg
- Bestil materialet
- Bestil nyhedsbrev
- Info**

Web: Eleverne går på opdagelse – og kan også lave fotohistorier eller en virtuel lågekalendar

Undervisningsmaterialet omfatter stærk IT-læring, der er skræddersyet, så det både er fagligt, nemt og engagerende. Hele tiden har eleverne alt, hvad de skal bruge, lige for hånden.

Der er dels et opdagelses-univers, hvor eleverne selv undersøger Etiopien. Dels er der to gratis web-værktøjer med Uni-Login, hvor de laver flotte, digitale produktioner og arbejder med Det 21. århundredes kompetencer.

E-Mail Del på facebook Print

Opdag Etiopien

På denne del af hjemmesiden kan eleverne frit gå på opdagelse. Her får de bred baggrund om landet og om dagliglivet for børnene der. De kan også bruge tiden som research til opgaverne.

Bestil klassesæt nu

Trykt klassesæt 249 kr

- 30 elevbøger
- 2 lærervejledninger
- Adgang til app og web

Lærervejledning
Ørkenpigens

LYSET PÅ SKOLESTIEN

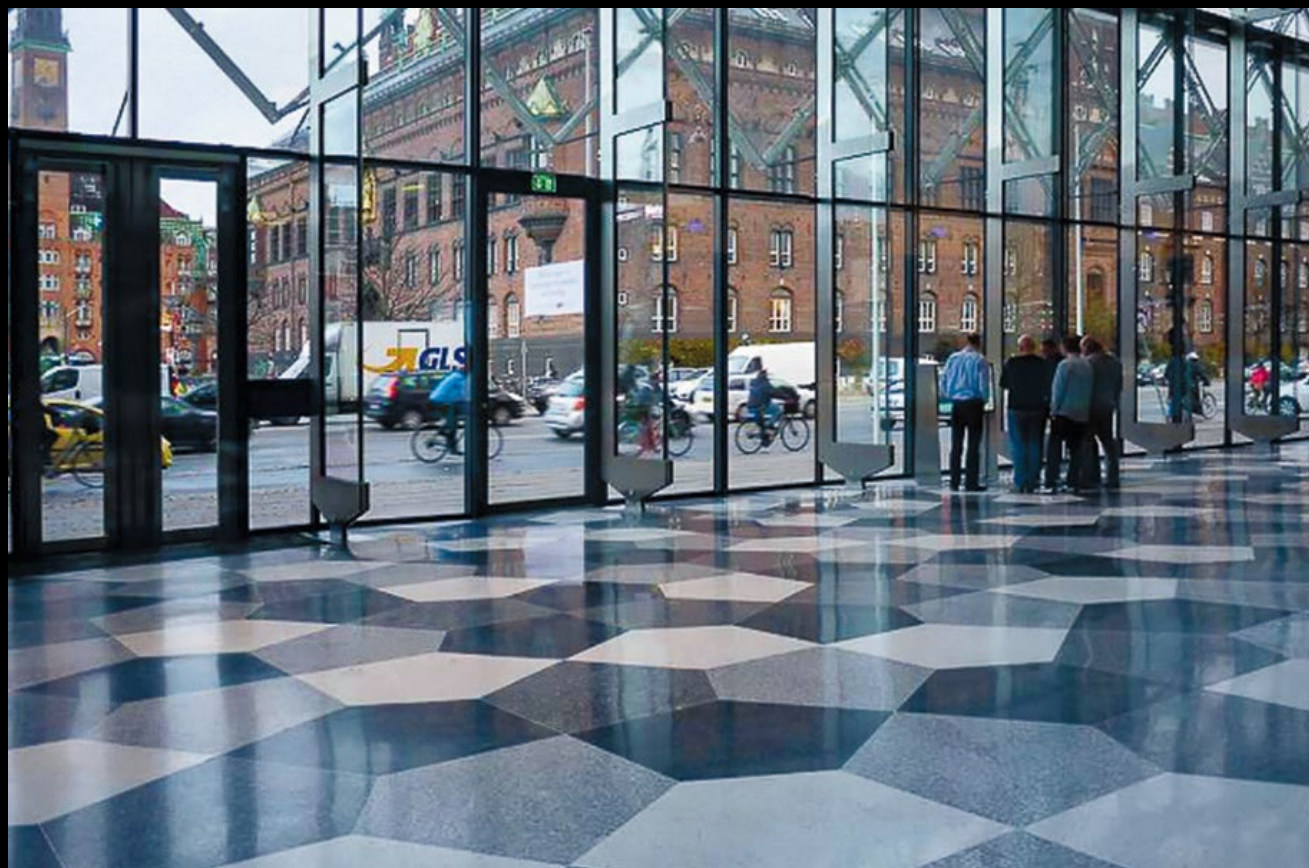
- Elevrådets ønske om lys på en cykelsti i kommunen
- Gentagne forsøg på kontakter til kommunalbestyrelsen
- Producerede en avis herom – 500 eksemplarer
- 3 mdr. senere var der lys

SPILLET OM MAGTEN

- Politikere
 - Spindoktorer
 - Journalister mv.
-
- 3. kl.
 - Valgplakater - DF
 - DGF

MATEMATIKCASEN: NYT GULV PÅ BYTORVET

- Byrådet: "Forskønnelse af bytorvet"
- Cairo-flisen



DILEMMASPILLET 9. APRIL

DILEMMASPILLET 9. april 1940

- Start spillet
- Galleri
- Om spillet
- Holdet bag



VELKOMMEN TIL
DILEMMASPILLET 9. APRIL

Anden Verdenskrig er brudt ud i 1939, og Danmark har erklæret sig neutral. Men nu er der frygt for, at Tyskland måske vil angribe. I spillet indtager du rollen som statsminister Stauning 8. april om aftenen, og du skal nu vælge, hvad Danmark skal stille op. Undervejs kan du dog spørge dine rådgivere til hjælp, som fx udenrigsminister Peter Munch.

Dilemmaspelet 9. april tager udgangspunkt i Danmarks situation umiddelbart før den tyske besættelse 9. april 1940 og lader dig bestemme, hvad der nu skal ske. Resultatet af dine valg er historikernes bedste bud på, hvad der ville være sket – hvis nu ...

START SPILLET

HENVENDELSE OM DENNE SIDES INDHOLD: [DANMARKSHISTORIEN@CAS.AU.DK](mailto:danmarkshistorien@cas.au.dk)
REVIDERET 11.07.2014

Institut for Kultur og Samfund
Historisk Afdeling
Aarhus Universitet

Jens Chr. Skous Vej 5
8000 Aarhus C

danmarkshistorien@cas.au.dk

DEN LOKALE VERO MODA

- Produktiv undervisning: Til noget for noget
- Eleverne skal handle
- **UDEN FACIT**
- ← Hvad skal eleverne **LAVE?**
- Hvad skal eleverne **LÆRE?** →

PROJEKTARBEJDE OG LÆRINGSMÅL

- Projektarbejdet drukner i produktmål (Bundsgard, 2005)
- "Vi vil filme!" (Fougt, 2015)

SCENARIEDIDAKTIK

- Udfordringen i scenariebaserede undervisningsforløb er at balancere scenarioniveau (produktion) i forhold til skolen (læring)

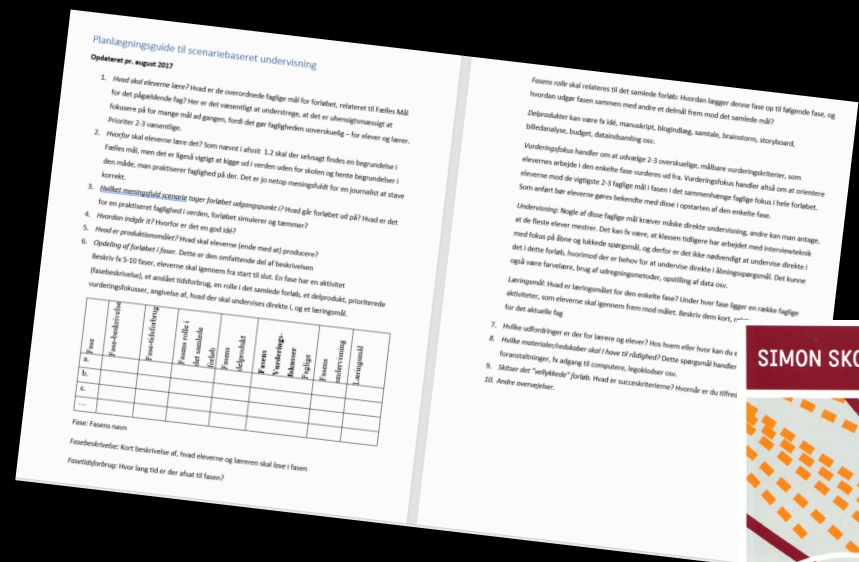
- Undervisningsniveauet: Læring: Skrive for at lære
- Scenarioniveauet: Produktion: Skrive for at afdække sandhed



- Spilfabrikken: Løn- og arbejdsforhold
- Spor gennem Australien: Pakkede kufferten
- Filminstruktøren Kathrine (Hetmar, 2017)

PLANLÆGNINGSGUIDE

- En stramt styret faseopdelt proces
- kortlink.dk/2cx9u
- Flexibelt værktøj
- Forløbet vil ændre sig



STRUKTUR



FØRSTE SKRIDT: SCENARIET

TO VEJE TIL PLANLÆGNING

- **NOGET TIL NOGEN FOR NOGET**
- **FRA UNDERVISNINGSNIVEAUET: Hvad skal eleverne lære?**
 - I hvilket scenarie gør man det?
- **FRA SCENARIENIVEAUET: Hvad skal eleverne lave?**
 - Hvad kan eleverne lære af det?

TO VEJE TIL PLANLÆGNING

- **NOGET TIL NOGEN FOR NOGET**
- **FRA UNDERVISNINGSNIVEAUET: Hvad skal eleverne lære? FRA FAGET**
- I hvilket scenarie gør man det?
- **FRA SCENARIENIVEAUET: Hvad skal eleverne lave? FRA SCENARIET**
- Hvad kan eleverne lære af det?
- **NOGET TIL NOGEN FOR NOGET**
- UDEN FACIT

TO VEJE TIL PLANLÆGNING

- Fra faget/UNDERVISNINGSNIVEAU
 - Mine elever skal lære ... →
 - I hvilken scenarie i verden uden for skolen ville det være meningsfuldt?
 - I hvilken scenarier anvendes den ønskede faglighed?
- Fra scenariet/SCENARIENIVEAU
 - Avis → Hvilken danskfaglighed kan vi finde i det?
 - Reklamebureau → Hvilken danskfaglighed kan vi finde i det?
 - Kommunikationsbureau → Hvilken danskfaglighed kan vi finde i det?
 - Butiksgade → Hvilken danskfaglighed kan vi finde i det?
 - Inspirationskatalog til udklædning → Hvilken danskfaglighed...

VÆLG ET SCENARIO

- **Hvad skal eleverne lære? FRA FAGET**
- I hvilket scenarie gør man det?

- **Hvad skal eleverne lave? FRA SCENARIET**
- Hvad kan eleverne lære af det?

- NOGET TIL NOGEN FOR NOGET
- UDEN FACIT

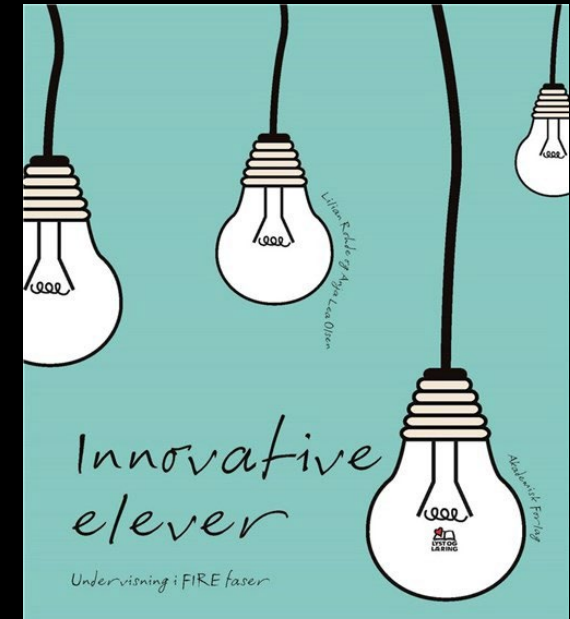
VÆLG ET PRODUKT

- Hvad skal eleverne producere?
- Til hvem?
- Hvorfor?

ON FIRE-MODELLEN

FASER: FIRE-MODELLEN

- FIRE-modellen (Rohde & Olsen, 2014)
 - Forståelse
 - Idégenerering
 - Realisering
 - Evaluering



Forståelse



Idéudvikling



Realisering



Evaluering

ON FIRE-MODELLEN

- ON FIRE-modellen: Elevernes livsverden vs. højt specialiseret faglighed (Fougt & Phillipps, 2020)

- **Oplevelse**
- **Nære livsverden**
- Forståelse
- Idégenerering
- Realisering
- Evaluering



Oplevelse



Nære
livsverden



Forståelse



Idéudvikling



Realisering



Evaluering

DEMENS-CASEN: ET ON FIRE-FORLØB

- Oplevelse: **HEY – sætter scenen**: Film om sygdommen demens
- Nære livsverden: **Elevernes livsverden**: Eleverfaringer med sygdommen
- Forståelse: **Ét fagligt hovedfokus**: Foredrag om demens
- Idéudvikling: **Planlæg produktion**: Hvad vil I lave?
- Realisering: **Producer**
- Evaluering: **Evaluer**



Oplevelse

Nære
livsverden

Forståelse



Idéudvikling



Realisering



Evaluering

OPLEVELSE

- Start forløbet med en oplevelse, der viser dem feltet
- Dette findes i verden.
- **Alzheimers:** <https://www.youtube.com/watch?v=Fz8ACEu7Lho>
- **Nudging:** <https://www.youtube.com/watch?v=cbEKAwCoCKw>
- **Krig:** <https://www.youtube.com/watch?v=RBQ-loHfimQ&feature=youtu.be>



Oplevelse



Nære
livsverden



Forståelse



Idéudvikling



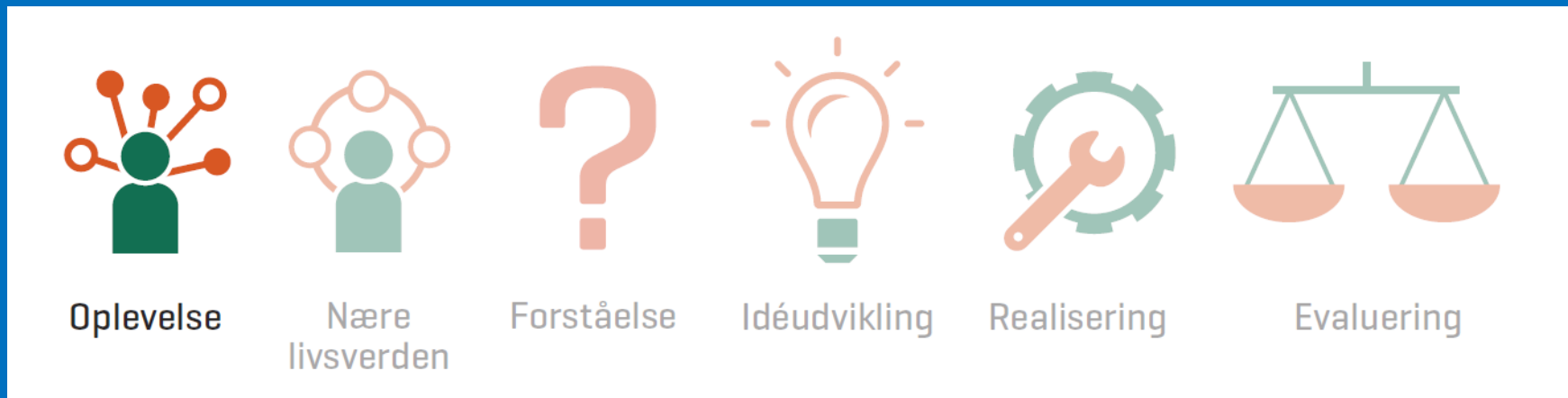
Realisering



Evaluering

REFLEKSION/DISKUSSION

- Hvilken oplevelse kunne vores forløb starte med?



- Idéer/videndeling

NÆRE LIVSVERDEN

- Hvordan ser det ud i elevernes verden
- Vores syn på...
- Vores erfaringer med...



Oplevelelse



Nære
livsverden



Forståelse



Idéudvikling



Realisering



Evaluering

REFLEKSION/DISKUSSION

- Hvordan kunne vi inddrage elevernes nære livsverden?



- Idéer/videndeling

FORSTÅELSE

- At klæde eleverne på fagligt til at håndtere den produktion, forløbet handler om
- Projektarbejdet drukner i produktmål (Bundsgaard, 2005)
- Virkeligheden er kompleks (scenarieniveau)
- Den faglige fordybelse: **UNDERVISNINGSNIVEAU**



Oplevelse



Nære
livsverden



Forståelse



Idéudvikling



Realisering



Evaluering

REFLEKSION VS. FORSØG

- Raketaffyringsforsøg i 6.kl. (Barron et al., 1998)
 - Trial and error
- Erhvervsskoleelever og lagerindretning (Dillenbourg 2013)
 - Forskellige varegrupper
 - Forskellig størrelse og vægt
 - Forskellig efterspørgsel
 - Trial and error

FORSTÅELSE

- Ét – og kun ét – fagligt hovedfokus
- Fx opstarten af Forståelsesfasen
- Kursus, faglige input
- UNDERVISING

FORSTÅELSE

- 6. Panda – på undervisningsniveau
- Panda Design – på scenarioniveau



SCENARIEDIDAKTIK

- Udfordringen i scenariebaserede undervisningsforløb er at balancere scenarioniveau (produktion) i forhold til skolen (læring)
- Undervisningsniveauet: Læring: Skrive for at lære
- Scenarioniveauet: Produktion: Skrive for at afdække sandhed



- Spilfabrikken: Løn- og arbejdsforhold
- Spor gennem Australien: Pakkede kufferten
- Filminstruktøren Kathrine (Hetmar, 2017)

FORSTÅELSE

- Demens-casen
- Undervisning i sygdommen demens: Faglig leder fra et plejehjem + film og undervisningsmateriale

FORSTÅELSE

- Interviews
- **Verden uden for skolen**
- Mennesker med demens
 - Besættelsen
 - Børn
 - Aktiviteter
 - Hente børn
 - Bamse

FORSTÅELSE

- Undervis i det (undervisningsniveau)
 - I dette forløb skal eleverne lære at... (læring)
 - Det skal de gøre ved at ... (handling)



Oplevelse



Nære
livsverden



Forståelse



Idéudvikling



Realisering



Evaluering

REFLEKSION/DISKUSSION

- Hvilket fagligt område skal vi undervise eleverne i?



Oplevelelse



Nære
livsverden



Forståelse



Idéudvikling



Realisering



Evaluering

- Idéer/videndeling

IDÉUDVIKLING

- At komme på idéerne : **SCENARIENIVEAU**
- Vent nu med at gå videre, til de er klar
- Idéudvikling – sorter til – afprøv/undersøg – sorter fra - vælg



Oplevelse



Nære
livsverden



Forståelse



Idéudvikling



Realisering



Evaluering

REALISERING

- At udføre idéerne: **SCENARIENIVEAU**
- Hold fast i det faglige hovedfokus
- Sorter fra



Oplevelelse



Nære
livsverden



Forståelse



Idéudvikling



Realisering



Evaluering

KONSTRUKTION

- Af protoyyper
- **Klimaks: PITCH à la Løvens Hule**
- Eleverne ser et afsnit af *Løvens Hule* kortlink.dk/24k3n
- Prototypekonstruktion
– *Fall Call*

PITCHEN

- Dommerkomité:
- Lars Harder, Executive director hos Isobar
- Mai Britt Helmsdal Henriques, faglig leder for praksisnær faglig læring og kompetenceudvikling, OK-Fondens plejehjem Prinsesse Benedikte, Frederiksberg
- Læreren
- **Verden uden for skolen**
- På to minutter skal eleverne pitche deres idé for dommerne, som efterfølgende stiller uddybende spørgsmål

EVALUERING

- Evaluering på **SCENARIENIVEAU: Produktet, scenariet**
- Evaluering på **UNDERVISNINGSNIVEAU: Læring**
- Hold fast i det faglige hovedfokus



Oplevelse



Nære
livsverden



Forståelse



Idéudvikling



Realisering



Evaluering

TRE DIDAKTISKE FIFS: 1. VURDERINGSFOKUS

HJÆLP: VURDERINGSFOKUS

- Holistisk vurdering ("De røde stregers tyranni")
- Vurdering af **få, udvalgte** faglige områder i hver fase:
- **Vurderingsfokus** (Fougst, Berge, Gedde-Dahl & Øgreid, 2014)
- Orienter eleverne mod (udvalgte dele af) **det faglige**
- **Orienteret autonomi (Højgaard, 2006)**
- ELEVERNE SKAL KENDE DEM

STRUKTUR

VURDERINGSFOKUS

- Overvej to-tre vurderingsfokuser i hver fase (ON FIRE)
- Forhold dem til det overordnede læringsmål
- Begræns verden
- Sorter fra

REFLEKSION/DISKUSSION

- Vælg to vurderingsfokuser i én fase i jeres forløb? Det I vil vurdere eleverne fagligt på i fasen

2. TIMEOUTS

TIMEOUTS

- Den virkelige verden ('PRODUKTION') vs. undervisning (LÆRING)

IDEUDVIKLING

- Viden om demens
- Interview med beboerne
- **De siger jo ikke, hvad de vil have**
- Vores fejl: Idémylder uden hensyntagen til realiserbarheden med micro:bits
 - Virtual reality-univers
 - Chatbot – Siri
 - Klædeskabet
 - Faldalarm
 - Automatisk lys
 - Kaffen

TIMEOUT: DEMENS-FORLØBET

- Læreren kalder *timeout*
- **Stærkere heste eller biler?**
- Henry Ford
- Udfordringer (målgruppen)
- Micro:bittens affordanser
- Input og output
- Undervisningsniveau

Input

- lys
- temperatur
- tiltning
- knapper (tryk)
- ryst

Output

- motor (pumpe etc)
- diode (lys)
- lyd
- symboler

sten-saks-papir

input

- shake/ryst

output

- LED

work-out

input

- knapper/ryst

output

- LED-lys
- øvelser

Kompas

input

- drejer/vender

output

- Pilepil

REFLEKSION/DISKUSSION

- Hvilke mulige timeouts kunne komme på tale?

3. SCENARIEFRAGMENTER

AT ØVE SIG

- Selvfølgelig bliver man bedre af at øve sig
 - Hvis man har et projekt
-
- Træning ude af kontekst er spild af tid!

FULDE SCENARIER OG SCENARIEFRAGMENTER

- Fulde scenarier (Fougt, 2015, Fougt & Philipps, 2020)
 - Professionsscenarier
 - Hverdagsscenarier
 - Litterære scenarier
 - Æstetiske scenarier
- *Scenariefragmenter* (Fougt, 2015): Vi opøver et delelement **MED HENBLIK PÅ** et scenarie

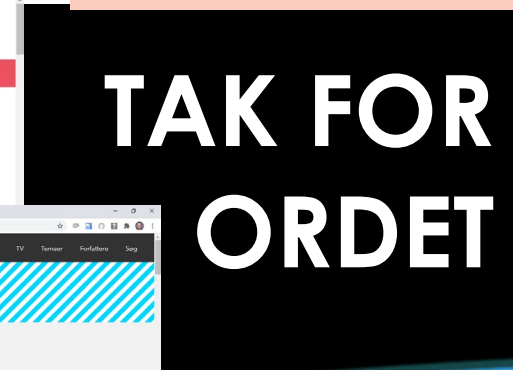
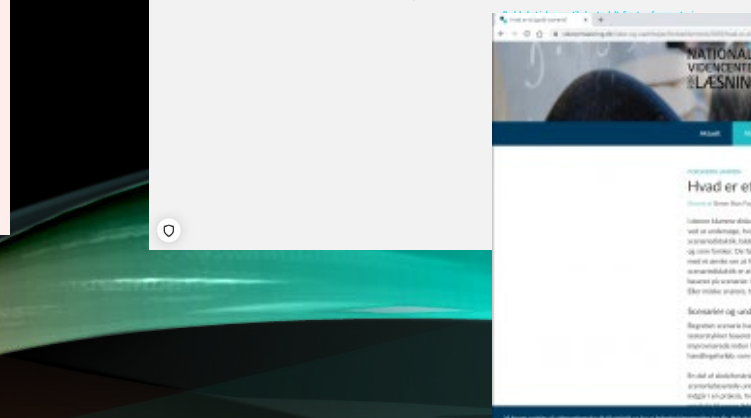
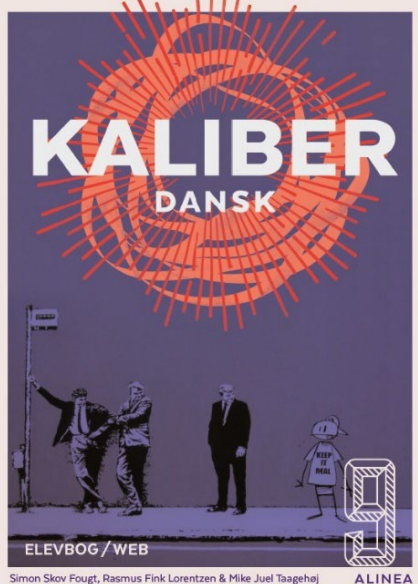
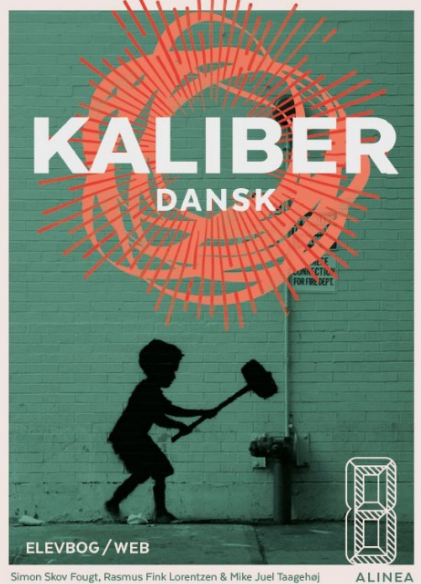
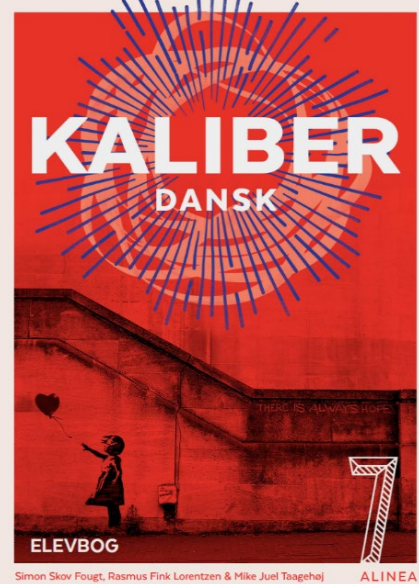
FULDE SCENARIER OG SCENARIEFRAGMENTER

- Undervisningsforløb i teknologiforståelse: Udvikle teknologiske hjælpemidler til mennesker med demens
- HELT NYT FAGFELT
- Klassen havde aldrig arbejdet med teknologiforståelse
- Fagligt fokus på sygdommen demens
- Kort introduktion til micro:bitten
- Da de så skulle udvikle løsningerne, fandt vi ud af, at de kunne for lidt programmering
- Vi skulle have lavet et scenariefragment om, hvordan micro:bitten virker **før** forløbet

REFLEKSION

- Hvad skal eleverne kunne inden forløbet sættes i gang?
- = Hvilke 1-2 scenariefragmenter skal de have gennemført inden?

SPØRGSMÅL ELLER KOMMENTARER?



• simon-skov-fougts.dk

simon@fougts.dk